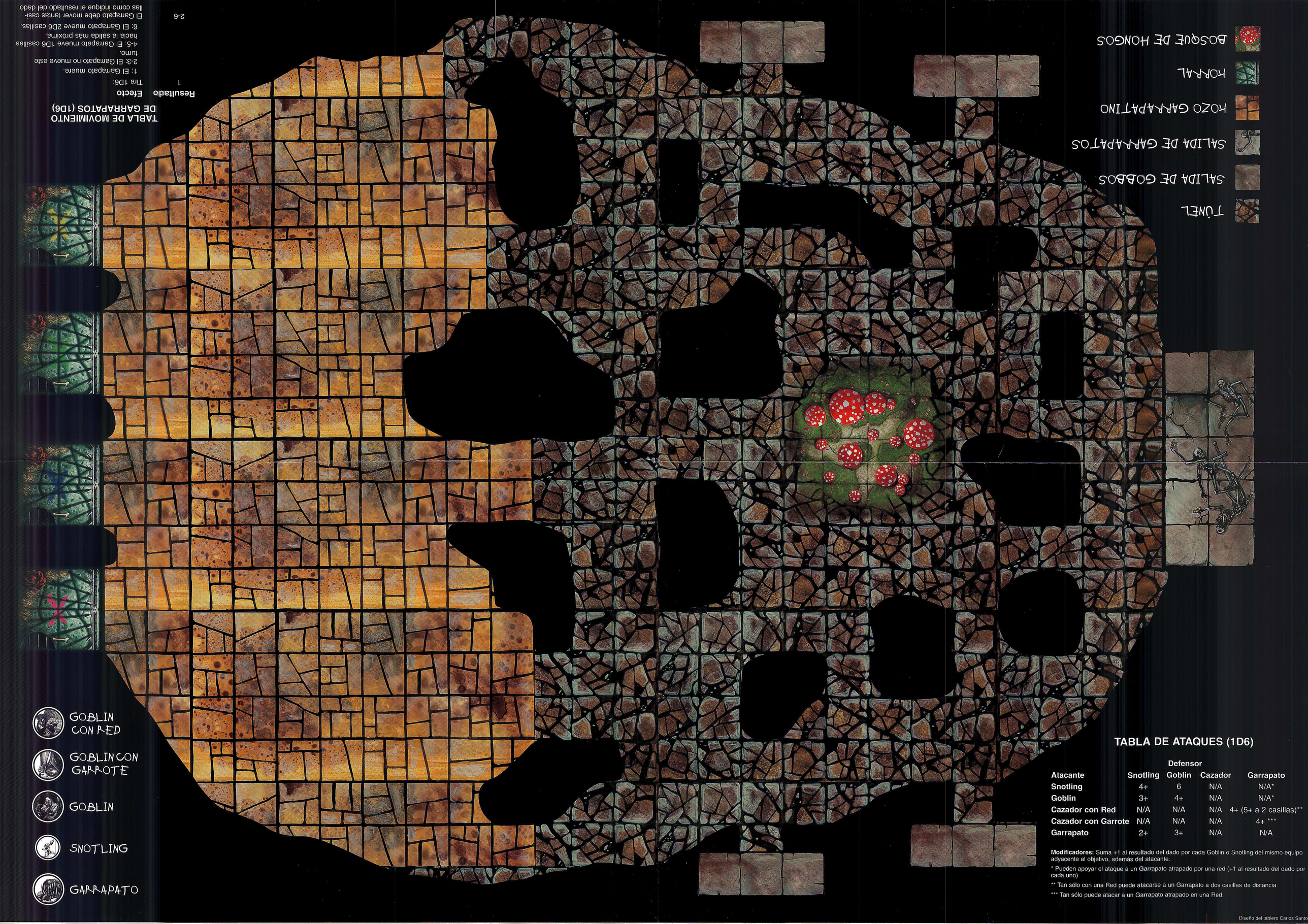

TABLA DE MOVIMIENTO DE GARRAPATOS (1D6)

Resultado	Efecto
1	Tira 1D6:
2-6	1: El Garrapato muere. 2-3: El Garrapato no mueve este turno. 4-5: El Garrapato mueve 1D6 casillas hacia la salida más próxima. 6: El Garrapato mueve 2D6 casillas. El Garrapato debe mover tantas casillas como indique el resultado del dado.

TABLA DE ATAQUES (1D6)

	Defensor			
Atacante	**Snotling**	**Goblin**	**Cazador**	**Garrapato**
Snotling	4+	6	N/A	N/A*
Goblin	3+	4+	N/A	N/A*
Cazador con Red	N/A	N/A	N/A	4+ (5+ a 2 casillas)**
Cazador con Garrote	N/A	N/A	N/A	4+ ***
Garrapato	2+	3+	N/A	N/A

Modificadores: Suma +1 al resultado del dado por cada Goblin o Snotling del mismo equipo adyacente al objetivo, además del atacante.

* Pueden apoyar el ataque a un Garrapato atrapado por una red (+1 al resultado del dado por cada uno)

** Tan sólo con una Red puede atacarse a un Garrapato a dos casillas de distancia.

*** Tan sólo puede atacar a un Garrapato atrapado en una Red.

Diseño del tablero Carlos Santo